



Universidade de Brasília  
Faculdade de Comunicação  
Departamento de Audiovisual e Publicidade

**Heloisa dos Santos Abreu**

**ESCAPE: O DEVANEIO E A ÁGUA**

**Brasília-DF**  
**Junho de 2018**



Universidade de Brasília  
Faculdade de Comunicação  
Departamento de Audiovisual e Publicidade

**Heloisa dos Santos Abreu**

## **ESCAPE: O DEVANEIO E A ÁGUA**

Curta-metragem apresentado como requisito à obtenção do grau de Bacharel no curso de Comunicação Social – Habilitação Audiovisual pela Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, sob a orientação do Prof. Dr. Pablo Gonçalo.

**Brasília-DF**  
**Junho de 2018**

Heloisa dos Santos Abreu

## **ESCAPE: O DEVANEIO E A ÁGUA**

Curta-metragem apresentado como requisito à obtenção do grau de Bacharel no curso de Comunicação Social – Habilitação Audiovisual pela Faculdade de Comunicação da Universidade de Brasília, sob a orientação do Prof. Dr. Pablo Gonçalo.

Brasília, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_.

### **BANCA EXAMINADORA**

---

Dr. Pablo Gonçalo – Orientador  
Universidade de Brasília

---

Dra. Denise Moraes – Membro Interno  
Universidade de Brasília

---

Ma. Erika Bauer – Membro Interno  
Universidade de Brasília

Pois o ser é antes de tudo um despertar,  
e ele desperta na consciência de uma  
impressão extraordinária. O indivíduo  
não é a soma de suas impressões gerais,  
é a soma de suas impressões singulares.

Gaston Bachelard

## AGRADECIMENTOS

---

Os agradecimentos, é claro, não poderiam começar senão pela minha mãe, que sempre me inspirou como a mulher incrível que é. Apesar de ser um ser de terra, ela sempre demonstrou a sensibilidade e força feminina, a própria água para mim.

Agradeço com grande sinceridade aos meus amigos que se dispuseram a desenvolver essa experimentação comigo, mesmo quando eu nem mesmo sabia no que levaria. Ao Caio pela incrível trilha sonora do filme, à Luíza pela coreografia e performance que me permitiram fazer a animação e ao Lucas, que me ajudou em algumas filmagens e me apoiou quando eu mais tinha medo.

Agradeço também ao Pablo Gonçalo pela orientação e por acreditar, à Denise Moraes e à Erika Bauer por serem grandes inspirações para mim e concordarem em fazer parte da banca examinadora.

## RESUMO

---

Escape é um projeto experimental de curta-metragem de seis minutos e cinquenta e três segundos que une animação e imagens de captação direta (*live action*). Sua narrativa se dá de forma subjetiva, através das imagens, animação e trilha sonora, que compõem a trajetória do filme. A água é o elemento mais essencial, levando a personagem por meio de sua poética onírica para as profundezas do subconsciente.

Palavras-chave: curta-metragem, animação, água, poética, subconsciente, sonho.

## ABSTRACT

---

Escape is a 6-minute experimental short film project which unites animation and live action images. Its narrative is subjective, through images, animation and soundtrack, all of which constitute the movie's trajectory. Water is the most essential element, taking the character through its dreamlike poetics to the deepness of the subconscious mind.

Keywords: shortfilm, animation, water, poetics, subconscious, dream.

## SUMÁRIO

---

1.INTRODUÇÃO.....	9
2.PROBLEMA DE PESQUISA.....	13
3.JUSTIFICATIVA.....	15
4.OBJETIVOS.....	16
5.REFERENCIAL TEÓRICO.....	17
6.METODOLOGIA.....	20
7.CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
8.REFERÊNCIAS.....	28
9.APÊNDICE 1.....	29
10. APÊNDICE 2.....	32
11. APÊNDICE 3.....	33
12. APÊNDICE 4.....	34



## 1.INTRODUÇÃO

---

Escape não me surgiu de repente, mas também não poderia dizer exatamente que sei quando a ideia chegou. Olhando para trás, consigo determinar que em algum ponto no meio do curso de bacharel em audiovisual eu estava completamente perdida. E não me refiro apenas ao fazer audiovisual, à qual seria a minha linguagem ou como eu me veria dentro da área após a formação. Além dessas questões, além da dicotomia entre o fazer arte e o ganhar dinheiro, me encontrava numa fase difícil da minha existência. Não dormia direito, não comia direito, morava sozinha pela primeira vez e tinha contas a pagar, na faculdade estava indo muito mal; além disso, me encontrava em um relacionamento nada saudável. Talvez por tudo isso, muitas vezes escapava na minha cabeça, me perdia em sonhos lúcidos. Lembro até hoje o sonho que pode ter originado o que se tornaria esse curta-metragem.

Antes de mais nada, preciso dizer que mesmo me considerando um ser de ar, tenho uma relação muito profunda com a água. Nasci, cresci e sempre morei em Brasília, mas quando criança ia para o Espírito Santo nas férias de final de ano com os meus avós. Eu costumava entrar no mar quando pequena, mas em certo momento comecei a desenvolver uma fobia de águas profundas. Lembro que sempre imaginei tubarões nas piscinas, mas mesmo assim mergulhava, só para saber que um tubarão nunca caberia em uma piscina. Mas no mar... O mar é infinito, nunca saberemos o que pode surgir dele. Nas enormes manchas escuras, nas ondas violentas, na sua profundidade.

A princípio, em sua violência, a água assume uma cólera específica, ou seja, a água recebe facilmente todas as características psicológicas de um tipo de cólera. Essa cólera, o homem se gaba rapidamente de domá-la. Por isso, a água violenta é logo em seguida a água que violentamos. Um duelo de maldade tem início entre o homem e as ondas. A água assume um rancor, muda de sexo. Tornando-se má, torna-se masculina. Eis, de um modo novo, a conquista de uma dualidade inserida no elemento, novo signo do valor original de um elemento da imaginação material! (BACHELARD, 1942, pg. 16)

O mar, mesmo sendo água, me marcou como algo imprevisível, violento e ameaçador. Quase como uma força masculina que oprime, que me afasta da superfície, que me tira o

ar. E isso eu notei pela primeira vez quando tive esse sonho que citei anteriormente. Quando eu estava frágil, desnorteada e em um relacionamento que posteriormente percebi ser abusivo, meu subconsciente me levou a um sonho repleto de água. Não a água calma e corrente, uma água feminina; mas uma água sem fim, profunda, uma água de tristeza. E quanto mais eu lutava para sair dessa água e chegar à superfície, mais eu afundava e maior o peso da água parecia. Levantei tentando acordar, mas a imagem ainda cobria meus olhos e eu não podia respirar. Foi uma situação pavorosa e marcante; tão marcante que minha vida mudou completamente naquele momento. Me vi obcecada pela água.

Eu não percebia antes como a água sempre fez parte de mim, como um signo para o meu subconsciente. Não entendia antes e ainda não entendo na sua totalidade como ela representa uma parte de mim, que não posso desassociar. Na água é onde encontro meus medos e anseios, mas também minhas inspirações e meus sentimentos mais profundos, que me levam a uma espécie de autoconhecimento.

O curta-metragem *Escape* surgiu a partir desse momento, creio eu, mas sob outras formas em um primeiro momento. Minha primeira ideia era realizar um curta metragem totalmente em captação direta (*live action*) e dessa ideia surgiu um roteiro sobre uma jovem mulher que está em uma festa na casa de alguém (não elucidado na narrativa) e utiliza algum tipo de psicotrópico (também não elucidado) que a faz adentrar em seu subconsciente e se vê obrigada a encarar a si mesma. O nome projeto de curta metragem é *Reverso*. *Reverso* porque, ao contrário de narciso, ela se recusa a encarar sua própria imagem refletida, tem aversão à própria imagem e medo do que pode encontrar. O roteiro sempre parecia incompleto para mim, tanto na experiência estética, quanto na experiência filosófica. Nunca realizei esse projeto, em parte porque não conseguiria captar recursos para tal e em parte porque não teria tempo de reunir equipe e realizá-lo naquele momento. Pode parecer que desisti fácil, que arranjei muitas desculpas, mas era como eu via até então. Sempre me pareceu muito difícil convencer pessoas a se empenharem em algo que eu criei, quando nem eu mesma acreditava plenamente.

No entanto, com o final da graduação chegando, me deparei com a questão do que fazer para o meu projeto final. Sempre desejei fazer um produto, porque sei que minha atração pelas artes visuais me representa, é a forma como melhor me comunico. A primeira coisa que vem a cabeça quando estou adentrando uma narrativa, é a cor que ela traz. As cores são a minha primeira ponte para uma obra, seja ela qual for. E as cores que

me trouxeram ao presente curta metragem, *Escape*, foram as cores que a água reflete quando o céu está amanhecendo. Tons pastéis de azul, rosa e laranja.

Sofremos pelos sonhos e curamo-nos pelos sonhos. Na cosmologia do sonho, os elementos materiais permanecem como os elementos fundamentais. De um modo geral, acreditamos que a psicologia das emoções estéticas ganharia com o estudo da zona dos devaneios materiais que antecedem à contemplação. Sonha-se antes de contemplar. Antes de ser um espetáculo consciente, toda paisagem é uma experiência onírica. (BACHELARD, 1942, pg. 5)

A primeira vez que estudei na Universidade de Brasília, foi uma graduação incompleta em Artes Visuais. Desenhar é algo natural para mim desde pequena. Não entrei no curso porque meu sonho era ser pintora ou algo assim, entrei porque achava que não sabia mais nada, entrei pela pressão de ter que ter um diploma para ser alguém nessa sociedade. No meio do curso me vi questionando o porquê de estar ali, desenhar já não era mais um escape e sim uma obrigação. O que eu queria mesmo era cinema, era do que eu queria viver, se fosse para escolher alguma coisa. Então me transferi para Faculdade de Comunicação, com habilitação em Audiovisual. Apesar de ter sido difícil sair de um curso como Artes Visuais e para um curso como Comunicação Social, eu sabia que seria melhor fazer algo mais próximo do que eu realmente tinha paixão. Passei por momentos difíceis durante o curso e me culpei muitas vezes por meu histórico não ser impecável, mas percebo agora que cada erro e cada loucura me levou a quem sou hoje. Esse curta metragem é, acima de tudo, um conjunto das minhas experiências dentro e fora da Universidade. Quando optei por trazer a junção da narrativa na animação e *live action* não sabia se seria uma estética que funcionaria, mas que representaria uma ligação entre as minhas origens nas Artes Visuais e a minha maior paixão: a fotografia, que descobri durante o curso de audiovisual. Não esperava que fosse ficar assim, mas também se tornou muito mais do que eu esperava. Não me considero roteirista e admito que essa não foi a minha maior preocupação durante o processo. Tinha uma ideia, mas queria um experimento, queria sentir aonde o filme me levaria. Tive medo. Tiveram momentos durante a montagem que eu estava tão conectada ao filme, que tive realmente medo, qualquer barulho de água no fone de ouvido me assustava e fazia meu coração pular. Foi um desafio ver água a todo momento, mas é como uma vertigem que me faz querer pular. Comecei as filmagens no Espírito Santo, revisitando os lugares que não via há mais de dez anos, encarando o mar e o vento que tocava as minhas lembranças. Tinha uma ideia fixa de paisagem para boa parte do curta metragem, resolvi concretizar algo eu ansiava

desde há muito tempo: viajei para a Patagônia Argentina e captei as imagens dos imensos lagos que pude encontrar. Percebi a poética das ondas e da calmaria nas águas dessas paisagens naturais e também na paisagem artificial do lago Paranoá, onde fiz algumas imagens. O processo da animação foi extremamente cansativo, porque dentro da minha escolha estética eu precisava de movimentos fluidos que conversassem com a água, então optei pela técnica da rotoescopia em 24 quadros por segundo. Ao longo de todo o filme há mais de três mil desenhos.

Escape é um curta metragem de experimentação em sua essência. É um passeio pelo subconsciente, pela sincronicidade da água com o feminino. Uma experiência estética e subjetiva do eu.

## 2.PROBLEMA DE PESQUISA

---

Sempre foi mais fácil me comunicar com imagens. Esse foi o principal motivo para ter escolhido fazer um produto e não uma monografia. Fazer um filme te permite comunicar, mesmo que subjetivamente, de uma forma que as palavras não conseguiriam.

Assim como a poesia, os símbolos, a arte expressam, ou ao menos tentam, o que não pode ser dito. Para C. G. Jung, os símbolos são a expressão do inconsciente, sua materialização.  
(NOGUEIRA, 2017, p.14)

A água como elemento principal, como a poética do meu produto, foi uma escolha inconsciente em um primeiro momento, mas que foi se tornando cada vez mais assertiva quanto mais eu lia a respeito. Não a água em si, não qualquer forma da água, mas a água como elemento simbólico para o feminino. Eu, como mulher, com minhas questões intrínsecas ao ser feminino, não poderia dissociar o caráter simbólico da água na arte e na psicologia. Na história da literatura e das artes visuais, a água, como um elemento da imaginação material, é quase sempre associada ao feminino, principalmente quando em seu aspecto calmo e corrente.

Quando tivermos compreendido que toda combinação dos elementos materiais é, para o inconsciente, um casamento, poderemos perceber o caráter quase sempre feminino atribuído à água pela imaginação ingênua e pela imaginação poética. (BACHELARD, 1942, p. 15)

Sendo assim, me pareceu importante tratar da questão do feminino nesse objeto. A personagem ser uma mulher que tem uma relação dicotômica com a água, é extremamente significativo e representativo. Ela contempla a água, mesmo ela representando sua dor. Ela se afoga na água, mas essa também representando a sua cura; como uma Ofélia. Uma relação simbólica entre a opressão dentro do nosso sistema patriarcal e o feminino (feminismo) como cura.

Dentro do audiovisual nos deparamos muitas vezes com situações depreciativas por sermos mulheres, do abuso ao apagamento. Não tivemos representatividade entre os ditos grandes clássicos do cinema, a não ser como atrizes e personagens objetificadas. Estamos agora conquistando nosso espaço, pouco a pouco, levando o fazer arte para as nossas questões singulares.

De fato, uma vez que a liberdade e plenitude de expressão são da essência da arte, essa falta de tradição, essa escassez e inadequação dos instrumentos devem ter afetado enormemente os escritos das mulheres. E também essa forma foi feita pelos homens a partir de suas próprias necessidades e para suas próprias aplicações. (WOLF, 1985, pg. 101)

Precisamos transpor esses limites impostos pela nossa história e ressignificar o fazer poético para comunicarmos o cinema e a arte de um ponto de vista feminino.

### 3.JUSTIFICATIVA

---

Há uma necessidade latente de se repensar o curso de Audiovisual da Universidade de Brasília que, talvez por estar no âmbito da comunicação social, revela uma defasagem em seu currículo. Um currículo que não constrói pontes com as artes e que não disponibiliza disciplinas de extrema importância para o fazer audiovisual, como direção de arte e animação.

Com o presente projeto de curta-metragem, procuro fomentar a discussão acerca dessa defasagem, principalmente em relação ao cinema de animação. Penso ser muito importante o conhecimento de técnicas de animação, como um instrumento extremamente útil no âmbito da comunicação e principalmente, do audiovisual.

#### 4.OBJETIVOS

---

O objetivo é a realização do curta metragem *Escape*, com duração de seis minutos e cinquenta e três segundos, realizado a partir de imagens de captação direta (*live action*) e animação em roscopia. Colocando em prática conhecimentos adquiridos na Universidade em junção com a narrativa poética e subjetiva de um curta metragem experimental; assim como tratar do subconsciente feminino e suas singularidades.



## 5.REFERENCIAL TEÓRICO

---

Nas imagens de abertura do curta-metragem *Escape*, vemos a praia e a areia brilhando perolada, depois as ondas do mar batendo nas pedras e a cena toda em captação direta (*live action*) se desenvolve em caráter contemplativo. “O elemento estético da água representa o inconsciente”, aponta Ana Nogueira (2017), em sua análise do filme *Elena*. Uma das imagens que mais me marcou a memória nos últimos anos, é justamente uma cena do longa-metragem *Elena* (2012), de Petra Costa. A cena a que me refiro é a que Petra e outras mulheres boiam na água, quase flutuando, como Ófelias. A água, tanto no filme *Elena*, quanto no presente curta-metragem, representam não apenas um elemento estético do inconsciente, mas também um signo do inconsciente feminino.



*Elena* (2012), Petra Costa.

Em *Escape*, a personagem é uma mulher que possui uma relação dicotômica com a água. Ela a observa de longe, com a passagem do tempo ela se aproxima e é então que seu subconsciente se revela na forma de uma dança despretensiosa. Nesse momento a água apresenta seu caráter feminino, os movimentos da personagem são uma ode ao que a água representa em sua forma mais pura: a água calma, sensível e maternal. Então a água se revela mais próxima e a paisagem muda sutilmente. As águas límpidas e espelhadas se transformam em ondas ligeiramente tormentosas e o clima mais cinzento; a câmera tremida aumenta essa sensação de instabilidade, juntamente com a mudança de tom da trilha sonora. A personagem ainda está em seu devaneio, mas nos movimentos aparecem seus ecos. Gaston Bachelard, em seu livro *A água e os sonhos* (1942), discorre sobre outra faceta na representação da água na literatura: a da dor e da morte.

O conto da água é o conto humano de uma água que morre. O devaneio começa por vezes diante da água límpida, toda em reflexos imensos, fazendo ouvir uma música cristalina. Ele acaba no âmago de uma água triste e sombria, no âmago de uma água que transmite estranhos e fúnebres murmúrios. O devaneio à beira da água, reencontrando os seus mortos, morre também ele, como um universo submerso. (BACHELARD, 1942, p. 49)

A personagem retorna de seu subconsciente, talvez apenas parcialmente, e encara a própria imagem refletida na água. O duplo refletido desvia o olhar e desaparece. Como em águas tormentosas, como em seu inconsciente tormentoso poderia se reconhecer? Para Carl Jung (1975) os complexos se originam, muitas vezes através de traumas que promovem uma fissura na consciência e esse fragmento se esconde no subconsciente. E dentro desse subconsciente ele se manifesta sem que a consciência o perceba normalmente. Dentro de um sonho, de um devaneio, esse trauma pode se manifestar em forma de elementos da imaginação material.

Logo após, num outro diálogo interessante, um personagem que surge de um estacionamento (Steve Brudniak) diz: “Você ainda não conheceu a si mesmo. Mas a vantagem de conhecer outros, enquanto isso, é que um deles pode lhe apresentar a si mesmo”. Brudniak então exorta Wiggins a examinar e a questionar a natureza do sonho. A nossa realidade é uma construção sensorial baseada num modelo mental. Num desenlace intrigante, vemos um representante da realidade interna incitando-o a questionar uma realidade externa. (Sá e Fernandes, 2016, p. 149)



*Waking Life* (2001).

Em *Waking Life* (2001), de Richard Linklater, o personagem principal se encontra em um sonho lúcido, onde conversa conscientemente com personagens de seu subconsciente. No curta-metragem *Escape*, a personagem não consegue distinguir o que é real e o que é onírico. Alguns dos elementos imagéticos são completamente reais e possíveis, outros não, quase como em um sonho lúcido. “O mundo perceptual imediato

está incluído entre os conteúdos da consciência (Baars, 1997) e, quando o sonhador está lúcido, contém a oniricidade detectada pelo ego onírico.” (MUNIZ, 2005, p. 51).

A personagem se volta novamente à contemplação distanciada. Para Bachelard (1942), a água é o “elemento mais constante que simboliza com as forças humanas mais escondidas, mais simples, mais simplificantes”. Então a personagem se vê envolta em água, uma água escura, uma água profunda. Ela está paralisada, em uma falta de reação sufocante, como se a água a oprimisse. “A função da água no sonho aparece em muitos mitos, como a possibilidade de travessia, de alcançar uma consciência mais profunda do que somos e do que podemos vir a ser.”, cita Nogueira em sua análise de 2017. E esse é o momento da morte da personagem, mas não da morte como um final e sim da morte como um recomeço. Ela reage e flutua em direção a superfície, emergindo e depois voando em direção ao sol.

Onde está o real: no céu ou no fundo das águas? O infinito, em nossos sonhos, é tão profundo no firmamento quanto sob as ondas. Nunca se dará demasiada atenção a essas duplas imagens como a de ilha-estrela numa psicologia da imaginação. Elas são como pontos de junção do sonho, que, por elas, muda de registro, muda de matéria. Aqui, nessa articulação, a água assume o céu. O sonho dá à água o sentido da mais longínqua pátria, de uma pátria celeste.  
(...)

Assim a água, por seus reflexos, duplica o mundo, duplica as coisas. Duplica também o sonhador, não simplesmente como uma vã imagem, mas envolvendo-o numa nova experiência onírica.  
(BACHELARD, 1942, p. 51)

Não sei ao certo de onde surgiu a ideia de realizar uma junção entre animação e captação direta (*live action*), desde que vi o curta metragem realizado em rotoescopia, intitulado *I Thought Of You* (2010), de Ryan Woodward em meados de 2011 e posteriormente o filme *Waking Life* (2001), de Richard Linklater, a possibilidade não me saía da cabeça. Desde que tinha abandonado o curso de Artes Visuais, não tinha tido coragem de desenhar novamente por muito tempo, então demorei anos até fazer o primeiro experimento. Já tinha as imagens em *live action* na minha cabeça desde muito antes de sentar e escrever um roteiro; este funcionou mais para organizar certas ideias da narrativa. Depois que mencionei a ideia para meu orientador, senti que precisava demonstrar visualmente o que poderia se tornar esteticamente. Não sabia se funcionaria, mas coloquei na minha cabeça que era um processo de experimentação, de tentativa e erro.



*I Thought of You* (2010), por Ryan Woodward.

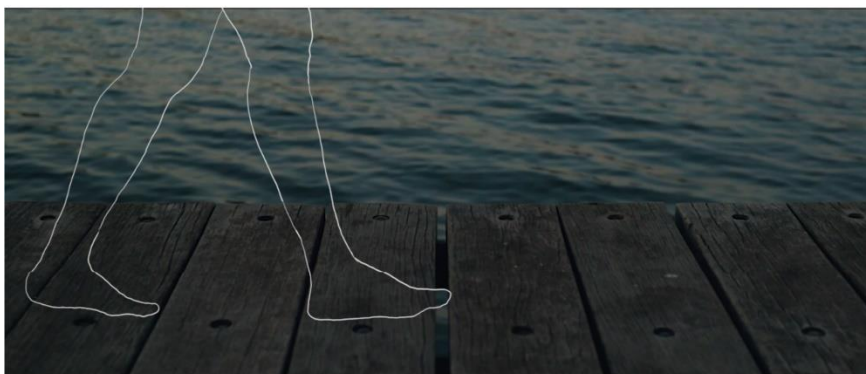


*Waking Life* (2001), Richard Linklater.

Não há muito material teórico sobre a animação de rotoescopia, pois apesar de ser um processo muito trabalhoso, é relativamente simples. Tudo o que é necessário fazer, é

filmar a cena e desenhar quadro a quadro. A animação em rotosopia surgiu a partir de um dispositivo chamado rotoscópio, que era utilizado por animadores no início do século XX, que permitia a eles desenhar em cima de quadros de filmagem. Não é um tipo de animação que exige muita técnica em desenho, apesar de isso ajudar, certamente. Havia anos que eu tinha passado pelas aulas de desenho no curso de Artes Visuais e também havia anos que eu não desenhava, tinha medo de que isso fosse influenciar na estética. A rotosopia consiste em uma animação de vinte e quatro ou vinte e cinco quadros por segundo, o que influencia no realismo do movimento animado em comparação à animação tradicional, com cerca de doze quadros por segundo. Para a concretização desse realismo no movimento, a base do desenho é o vídeo. Parece estranho se dar ao trabalho de filmar algo e depois animar por cima, não seria mais simples apenas dirigir o ator/atriz no set de filmagem e assim apresentar a narrativa? Ao mesmo tempo que fazer a rotosopia seria uma escolha estética, percebi que optando por esse método eu poderia transportar a minha personagem para onde quisesse; então além de uma escolha estética, foi também uma escolha prática. Não prática como a animação tradicional, obviamente; desenhar vinte e quatro quadros por segundo é certamente menos prático do que doze. Então entra a minha motivação estética: ter um movimento fluido que dialogasse com a água.

No primeiro teste filmei a mim mesma andando pelo quarto de casa. Então importei a filmagem para o computador e abri os frames no Adobe Photoshop. E nesse momento descobri que só poderia importar cerca de vinte segundos, quinhentos quadros de cada vez, porque o programa não suporta mais do que isso. Nesse primeiro teste fiz apenas por volta de três segundos de animação. O resultado havia ficado melhor do que eu esperava, considerando que não desenhava há muito tempo e meus desenhos não estavam muito precisos. Para fazer os desenhos utilizei uma mesa digitalizadora, que me permitiu desenhar diretamente no computador, dispensando assim o uso de um scanner para digitalizar o processo. Precisava agora testar a animação em cima da imagem em *live action*. Tenho algumas imagens de captação direta que filmei há alguns anos no Deck Norte no Lago Paranoá e nem tinha um motivo para tê-las antes, mas achava elas bastante poéticas. Coloquei a animação e as imagens captadas no programa de edição de vídeo e o resultado me agradou. Sabia que teria muito trabalho para fazer a animação de um filme de, no mínimo, cinco minutos, mesmo porque teria que realizar isso sozinha. Mas essa estética havia me agradado demais para eu abandonar a ideia.



Primeiro teste de rotação.

Nesse ponto ainda não tinha o roteiro, mas tinha uma ideia com base no meu outro roteiro. Escrever e organizar as ideias foi o processo mais difícil para mim, tenho dificuldade em colocar no papel tudo o que imagino, mesmo sendo extremamente importante. Em muitos momentos percebi que estava fazendo funções demais sozinha, coisa que aprendi no curso de audiovisual que na maioria das vezes é ruim. Então, conversei com um músico, o Caio Fonseca e pedi a colaboração dele na trilha sonora. Nesse momento precisava do roteiro mais do que nunca, porque ele precisava entender do que se tratava a narrativa para desenvolver a trilha. Escrevi um roteiro de base, que foi alterado muitas vezes ao longo do processo. Também havia gravado o som das ondas do mar quando viajei no início do ano, então enviei esse áudio para o Caio, para que pudesse ter uma base, que ele acabou utilizando na trilha sonora. Acho importante salientar que, além do óbvio fato de eu não ter experiência com música, pedi a colaboração desse músico o qual eu confiava no trabalho, porque sabia que a minha visão do filme não deveria ditar como ele seria em todos os aspectos. A primeira versão da trilha realizada por ele me fez confirmar isso. Era muito diferente do que eu poderia imaginar fazer, muito além do que eu poderia ter imaginado, por não ser da área da música e também por eu ser apenas um indivíduo. Essa limitação de visão me fez questionar as outras áreas que dominei, mas não havia muito tempo para pensar nisso.

Eu imaginava a animação como uma forma de delírio do subconsciente em relação as angústias e os medos, assim como a beleza de um devaneio também. Imaginava uma mulher - esse aspecto é muito importante - dançando e depois se afogando e então se libertando e voando. Mais uma vez, precisava de alguém que entendesse de dança contemporânea e pudesse contribuir com outra visão. Por coincidência havia há pouco tempo conhecido a Luíza Fiuza, uma dançarina contemporânea, performer e artista

cênica. Ela concordou em me ajudar no projeto e então começamos as filmagens de base para a animação. Expliquei para ela as passagens e a poética da água, do jeito que imaginava que funcionaria; mas também pedi que ela desenvolvesse, de acordo com a visão dela, os movimentos que realizaria. A contribuição dela foi melhor do que eu esperava em todos os aspectos. Uma mulher desenvolvendo a coreografia dialogava intimamente com a simbologia da água e não apenas isso, mas a fluidez da forma feminina contribui para a realização de um desenho de traços contínuos e leves. A estética do desenho sem preenchimento foi inspirada no curta-metragem *I Thought of You* (2010), citado anteriormente; assim como a escolha do traçado branco, sugerindo sutileza. Para as filmagens de base utilizamos espaços grandes e de cores neutras que gerassem algum tipo de contraste com a forma da dançarina; também deixei a câmera no tripé para facilitar a realização dos desenhos, porque se a câmera movesse muito poderia alterar o enquadramento e dificultar na finalização.



Frame da filmagem com a dançarina, Luíza Fiuza e o desenho por cima.

A parte de captação direta não me preocupava muito, porque é onde eu me encontro, onde me sinto mais confortável, a única parte da qual jamais abriria mão. Comecei as filmagens no Espírito Santo em janeiro de 2018, quando ainda não tinha o roteiro. Mas mesmo não tendo o roteiro ainda, realizei filmagens que eu achava que encaixariam no filme de alguma forma. E esse foi meu retorno ao mar, após mais de dez anos, com uma visão completamente diferente. Meu processo de experimentação partiu desse ponto, quando eu me encontrava com a água, percebia as minúcias e sentia o que deveria filmar. Muito do que filmei não tinha passado pela minha cabeça antes desse encontro, porém voltei à Brasília e percebi que faltava muito ainda.





Pedra da Siribeira, Guarapari, Espírito Santo. Por Heloisa Abreu.

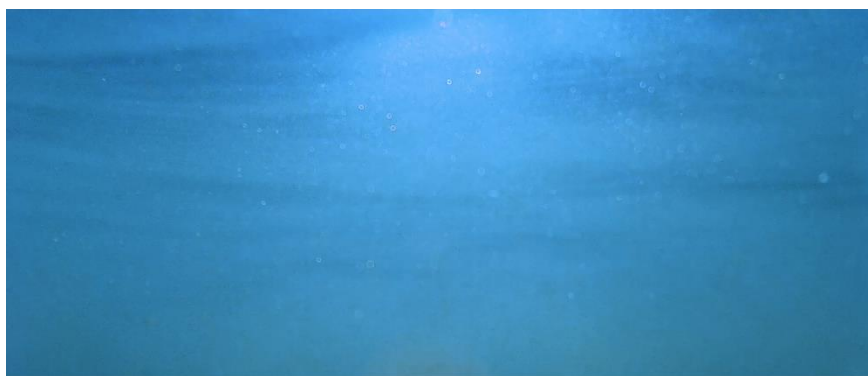
A segunda parte da captação direta surgiu quando senti que precisava de um ar, de um escape. Sempre quis viajar e conhecer lugares totalmente diferentes do que já tinha visto e sabia que precisava de mais imagens para o curta metragem. Então consegui realizar uma viagem para a Patagônia Argentina e lá filmei alguns lagos e paisagens com água. Nesse momento já tinha o roteiro e uma parte da trilha pronta, já tinha um maior direcionamento para a captação das imagens, mesmo assim senti que era a água de cada lugar que me conduzia com a câmera.



Lago Nahuel Huapi, Bariloche, Neuquén, Argentina. Por Heloisa Abreu.



A terceira parte das imagens em *live action* realizei quando voltei à Brasília novamente. Mesmo tendo imagens o suficiente para cobrir todos os quase sete minutos do curta metragem, senti que ainda faltavam algumas cenas. Além do mais, a água que havia captado até então estava sempre na superfície, no lugar seguro. Precisava de imagens submersas, mas eu não conseguiria fazê-las, a não ser em uma piscina, por causa da minha fobia. Foi então que tive a ajuda de mais uma pessoa nesse processo, o Lucas Ribeiro, que me ajudou na realização dessas imagens submersas. Tais imagens são de extrema importância para a narrativa do filme, porque é o momento em que a personagem se vê dentro da angústia, sufocando-a.



Frame do curta-metragem *Escape*, realizado no Lago Paranoá, por Lucas Ribeiro.

Depois de algum tempo, já tinha todas as filmagens que precisava, estava na hora de começar a montar o filme. Não foi um processo muito fácil. Sentei por horas e horas olhando tudo o que já tinha filmado. Tinha apego a muitas imagens que não encaixariam no filme e a imagem que eu tinha pensado para ser a primeira cena, não estava funcionando. Parei e revisei tudo novamente, tentando encontrar a imagem certa, eu sabia que sentiria quando a encontrasse. E quando encontrei as imagens que abririam o filme, sabia que não poderiam ser outras. A montagem do filme se deu com base na trilha sonora, assim como a trilha com base no roteiro. A trilha sonora me guiou pelos cortes e as imagens que funcionariam em cada momento.

A narrativa do filme se passa de forma subjetiva, quando a personagem está dançando, não podemos ter certeza se aquilo se trata do subconsciente ou da realidade, assim como quando ela está sufocando submersa em água profunda e o mesmo quando ela escapa e voa – o último aspecto sendo mais fácil de relacionar a um devaneio. A água, o elemento chave do filme, se trata de um signo para as emoções, em particular em relação ao inconsciente feminino. A água pode ser o repouso, a fluidez, o ying; mas também pode ser profunda, assustadora e sufocante, o yang.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

---

A realização de um filme não é uma tarefa fácil. Pensar em todos os seus aspectos, pegar uma pequena ideia que surgiu em um devaneio da mente e transformá-la em algo palpável. Insistir e descobrir que aquela ideia se tornou muito ou nada do que esperava. Um filme é um desafio, por si só, um filme experimental é um desafio ainda maior por não estar dentro do padrão comercial. Não saber o que acontecerá com esse filme a partir daqui; se irá para festivais, se irá ter boa recepção, se irá ser engavetado. Sempre temos essas questões, mas o fazer o audiovisual vai muito além disso. Cada filme, cada projeto é uma experiência que te leva a uma assertividade maior numa próxima tentativa. Esse curta-metragem, *Escape*, me fez aprender muito sobre meu estilo e minha poética em relação à fotografia. Tive dificuldades com a animação, por ter sido uma escolha ousada, devido ao tempo. Não me arrependo de ter escolhido essa estética e o que eu escrevi nessa memória me ajudou a encaixar tudo o que faltava na narrativa. Essa escolha estética da animação em rotoscopia, acredito, fluiu bem com as imagens de captação direta que fiz e com a trilha sonora desenvolvida pelo Caio.

Por fim, esse curta-metragem foi um processo que completou um pedaço de mim que faltava. As limitações que tive, as dificuldades, tudo isso poderia ser amenizado com uma equipe maior, com mais recursos e mais tempo. Mas é preciso fazer, mesmo quando não temos as melhores condições, que quase nunca haverão. O cinema brasileiro precisa desse fomento experimental e precisa que nós produzamos mais.

Dentro de cada indivíduo existe um oceano de consciência, um oceano de soluções. E quando mergulhamos nesse oceano, nessa consciência, nós a despertamos.

Não se mergulha aí em busca de soluções específicas, mergulha-se para despertar esse oceano de consciência.

David Lynch

## 8.REFERÊNCIAS

---

### **Bibliografia**

BACHELARD, Gaston. A água e os sonhos. Ensaio sobre a imaginação da matéria. Tradução: Antônio de Pádua Danesi. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FORTES JÚNIOR, Hugo Fernando Salinas. Poéticas líquidas: a água na arte contemporânea. São Paulo, 2006.

FRANCA-HUCHET, Patrícia. Infra-mince ou como nomear o imperceptível. Minas Gerais, 2014.

JUNG, Carl. Os arquétipos e o inconsciente coletivo. Editora Vozes, 1972.

LYNCH, David. Em águas profundas. Criatividade e Meditação. Tradução: Márcia Frasso. Rio de Janeiro: Gryphus, 2008.

NOGUEIRA, Ana de Oliveira Santos Paiva. A água como representação estética do feminino no filme “Elena”. Brasília, 2017.

SÁ, José Felipe Rodriguez de. FERNANDES, Ermelinda Ganem. Psicologia analítica e a interpretação dos sonhos lúcidos. Bahia, 2016.

### **Filmografia**

*At Land*. Direção de Maya Deren. Estados Unidos, 1944.

*Elena*. Produção de Busca Vida Filmes; direção de Petra Costa. Brasil/Estados Unidos, 2012. 80 min.

*Enter the Void*. Direção de Gaspar Noé. França/Japão, 2009.

*Eraserhead*. Direção de David Lynch. Estados Unidos, 1977.

*Melancholia*. Direção de Lars Von Trier. Dinamarca/Suécia/França/Alemanha, 2011.

*Thought of You*. Direção de Ryan Woodward. Estados Unidos, 2010.

*Waking Life*. Produção de Tommy Pallotta, Jonah Smith, Anne Walker-McBay, Palmer West; direção de Richard Linklater. Estados Unidos, 2001.

### **Fotografia**

SHADEN, Brooke. Fotografias. Disponível em: [www.brookeshaden.com](http://www.brookeshaden.com)

**Roteiro**

**ESCAPE**

Por Heloisa dos Santos Abreu

#1 - DIA/EXT - Mar

Imagens do mar, as ondas e as pedras.

#2 - DIA/INT - Casa

Uma janela voltada para um lago. Mão da personagem toca o vidro da janela.

#3 - DIA/EXT - Mar/lago

Imagens das pedras e ondas no lago.

#4 - DIA/EXT - Lago

Imagem do lago. Pés andando e parando.

#5 - DIA/EXT - Mar/lago

Time lapse do mar anoitecendo, seguido por um time lapse do lago amanhecendo.

#6 - DIA/EXT - Lago

Plano aberto do lago.

#8 - DIA/EXT - Lago

Plano aberto do lago. A personagem dança.

#9 - DIA/EXT - Lago

Imagens do lago e das montanhas.

#10 - DIA/EXT - Lago

Plano aberto do lago. A personagem dança.

#11 - DIA/EXT - Mar

Plano aberto do mar

#12 - DIA/EXT - Lago

Imagem da superfície do lago

#13 - DIA/EXT - Lago

Imagem de água rasa. Personagem olha para o reflexo na água e depois o reflexo vai embora.

#14 - DIA/EXT - Lago

Plano aberto do lago. Personagem está sentada em frente ao lago olhando para baixo, depois olha em direção a câmera.

#15 - DIA/EXT - Lago

Plano fechado. Personagem entrando na água.

#16 - DIA/EXT - Água

Submersão na água escura. Personagem se move freneticamente na água.

#17 - DIA/EXT - Água

Dentro d'água. Plano fechado no rosto da personagem. Personagem move os braços em torno do rosto. Tentáculos aparecem cobrindo seu rosto.

#18 - DIA/EXT - Água

Dentro d'água. Personagem para de se mover.

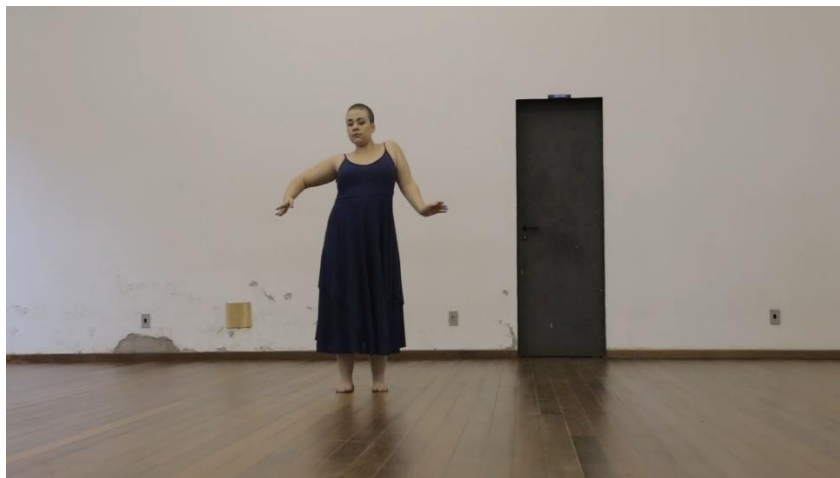
#19 - DIA/EXT - Água

Dentro d'água. A água vai ficando mais clara. Personagem volta a se mover em direção a superfície.

#20 - DIA/EXT - Lago

Personagem emerge da água e voa em direção ao sol, desaparecendo.

### Processo da animação



Frame do vídeo-base para a animação.



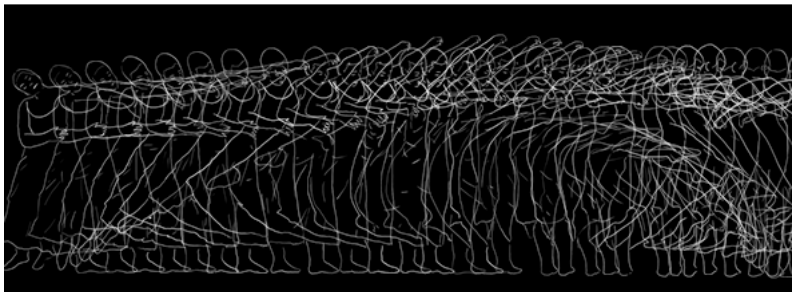
Frame do vídeo-base para a animação com desenho.



Frame da animação



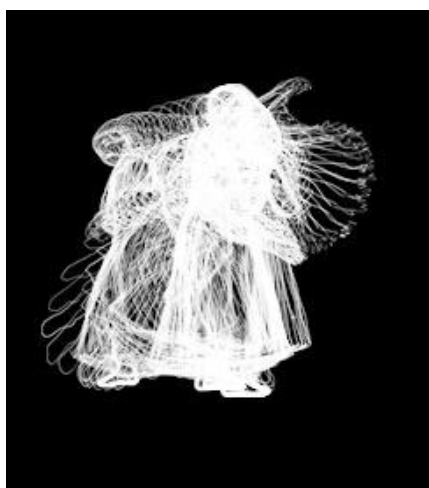
### Frames da animação



29 frames da animação



12 frames da animação



Mapa de movimento da animação (99 frames)

## 12. APÊNDICE 4

---

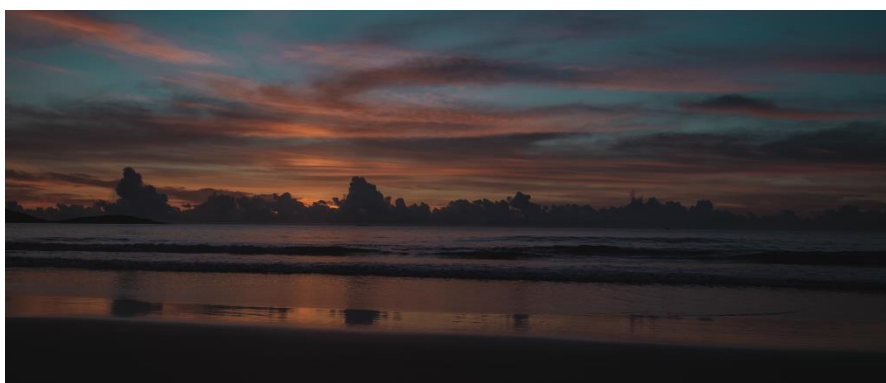
### Frames do curta-metragem *Escape*



00:00:17



00:00:47



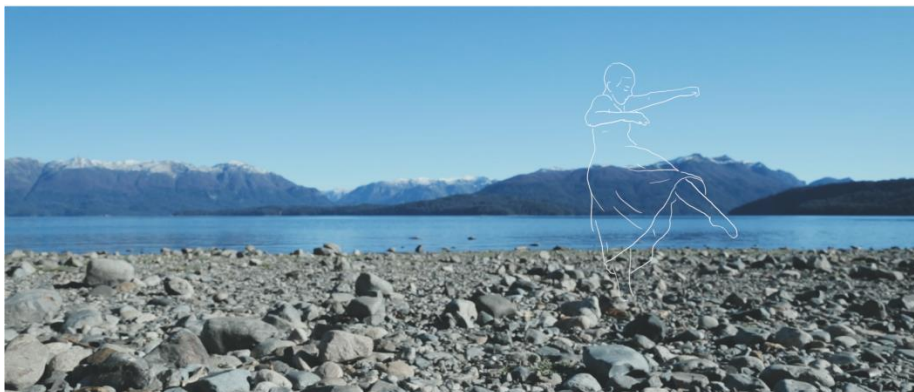
00:01:04



00:01:17



00:01:40



00:01:51



00:02:17



00:02:21



00:02:32





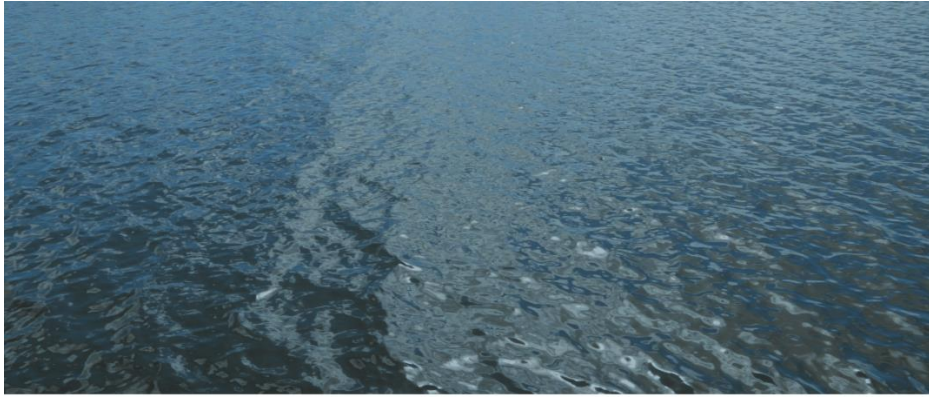
00:02:37



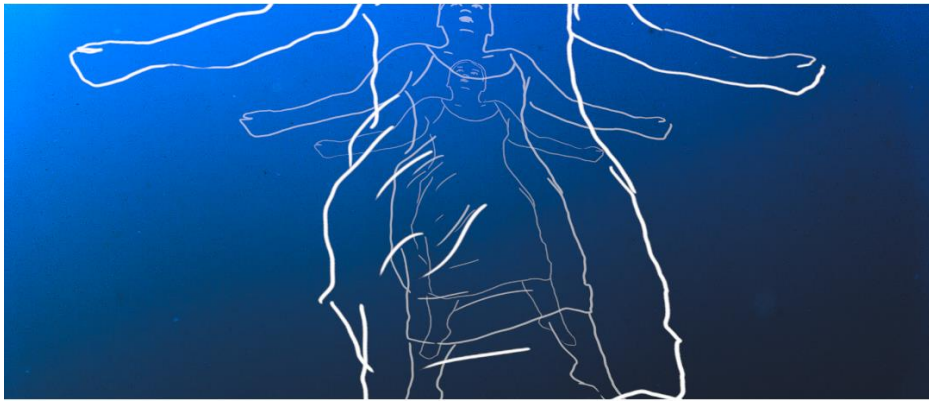
00:02:54



00:03:15



00:03:36



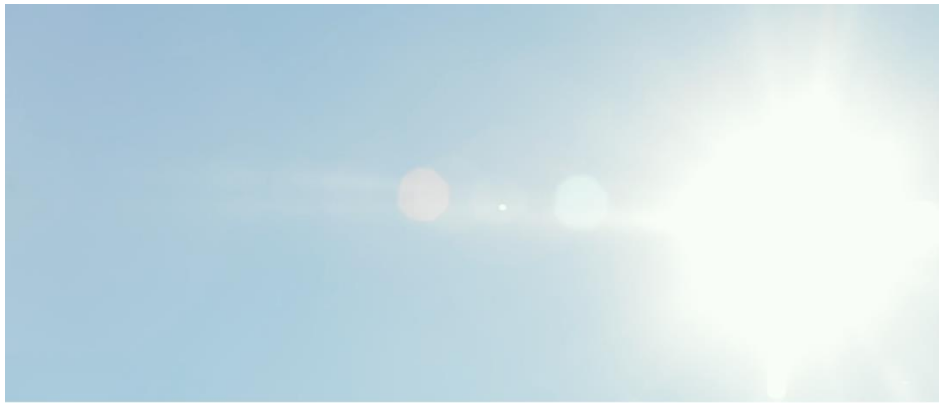
00:03:52



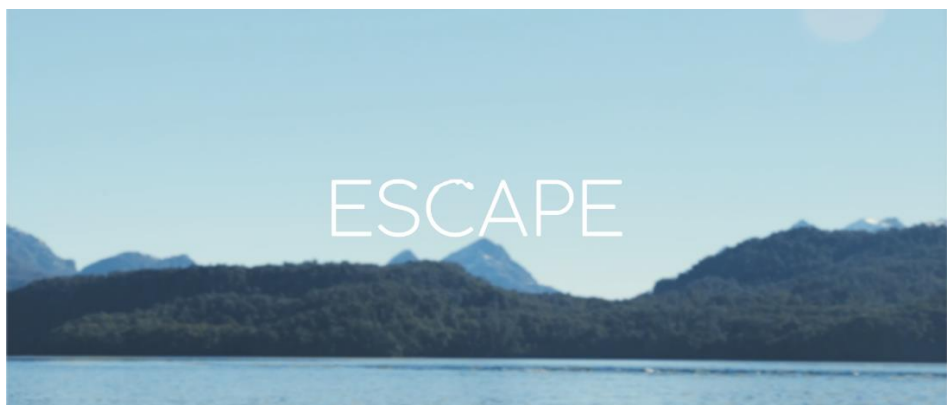
00:04:22



00:05:08



00:05:31



00:05:53